

Банк методов, приемов, техник для генерирования идей



Гулиевой Роялы Логман кызы,
педагога дополнительного
образования МБОУ СОШ № 6
имени героя Советского Союза
Ивана Никитовича Кожедуба

МЕТОДЫ, ПРИЕМЫ, ТЕХНИКИ ДЛЯ ГЕНЕРИРОВАНИЯ ИДЕЙ

Мозговой штурм

Первый в мире и уже ставший классикой метод. Он позволяет за короткое время сгенерировать большое количество идей, которые в дальнейшем подвергаются оценке. Брейнсторм предполагает групповую работу, однако ничто не мешает проводить его в одиночку. Существует три этапа мозгового штурма:

- ✓ Подготовительный – участники формулируют проблему, собирают информацию, выбирают ведущего.
- ✓ Генерация идей – каждый из участников придумывает как можно больше идей, руководствуясь следующими правилами:
 - принимаются все, даже безумные и фантастические идеи, без какой-либо критики;
 - идеи можно комбинировать, улучшать, дополнять.
- ✓ Оценка идей – на этом этапе они сортируются и критикуются, самые живучие прорабатываются дальше, остальные – отбрасываются.

Шесть шляп мышления

Продвинутая версия классического мозгового штурма. Она имеет игровую форму, позволяет посмотреть на задачу с разных сторон и улучшает внутри командное взаимодействие. Каждый участник попеременно «одевает» одну из шляп, т.е. обдумывает проблему под одним из 6 углов:

- ✓ **Синяя шляпа** – ее примеряет только один участник – модератор. Он формулирует цель, следит за правильным использованием всех шляп и подводит итоги.
- ✓ **Белая шляпа** – отвечает за аналитическое осмысление проблемы. Участники обсуждают существующие факты, ищут недостающую информацию.
- ✓ **Красная шляпа** – дает возможность высказать эмоциональное отношение к проблеме и возможным вариантам ее решения, а также позволяет включить интуицию.
- ✓ **Черная шляпа** – предполагает пессимистический взгляд на обсуждаемую задачу. Участники обсуждают ее негативные стороны и последствия, критикуют существующие варианты выхода из положения.
- ✓ **Желтая шляпа** – отвечает за оптимистическую сторону проблемы. Необходимо найти выгоду (даже если она неочевидная), выявить скрытые полезные ресурсы и возможности.

- ✓ **Зеленая шляпа** – в этом режиме предполагается собственно генерирование идей и поиск новых, нестандартных методов решения задачи.

Ментальные карты

Ментальные карты – метод, направленный на визуализацию связей и активизацию ассоциативного мышления. Он позволяет лучше охватывать всю картину изучаемого вопроса и активизирует творческое мышление благодаря использованию графики. Участникам предлагается нарисовать (или написать) образ проблемы в центре. На ветках, которые от него будут отходить – записываются свои идеи. Благодаря ассоциативному мышлению, постепенно каждая ветка разворачивается на более мелкие – это позволяет детально проработать каждую новую мысль. Для большей наглядности и задействования образного мышления предлагается использовать рисунки, делать карту разноцветной

Метод синектики

Синектика основана на генерировании идей с помощью активного использования аналогий. Это достаточно сложный метод с некоторыми ограничениями. Он предполагает работу над конкретной задачей, а группа синектиков должна быть постоянной и пройти соответствующее обучение. В отличие от брейнсторма здесь допускается критика. В процессе обсуждения проблемы участники ищут аналогии, которые можно отнести к 4 классам:

- ✓ **Прямые аналогии** – самые очевидные сходства с исследуемым объектом. Обычно их легче найти в других технических или природных объектах. Например, крыло у птицы и самолета.
- ✓ **Субъективные аналогии** – в этом случае участник перевоплощается в исследуемый объект, он должен «прочувствовать», каково это – быть им, оценить все те аспекты, которые недоступны обычному логическому подходу.
- ✓ **Символические аналогии** – предусматривает использование метафор и необычных определений обычных вещей, поиск парадоксов и конфликтов в устоявшихся стереотипах. Так, автомобиль можно определить как «легкопередвигающаяся тяжесть».
- ✓ **Фантастические аналогии** – предмет обсуждения и возможности синектиков мысленно лишаются любых преград со стороны физических законов. Допускается все, даже использование волшебной палочки. Это позволяет снять ментальные блоки и полностью раскрепостить творческий потенциал.

Методика SCAMPER

Техника SCAMPER задает мышлению определенное направление. Это позволяет выдать результат именно в тех случаях, когда свободное мышление не работает. В расширенном виде она представляет собой 60 вопросов и 200 ассоциативных слов. SCAMPER представляет собой аббревиатуру, которая обозначает 7 ключевых слов, стимулирующих креативное мышление:

- ✓ **Substitute (Замещать)** – проблема разбивается на компоненты и отдельные процессы и затем необходимо подумать, чем можно заменить каждый из них.
- ✓ **Combine (Комбинировать)** – части проблемы объединяются между собой и внешними предметами (или идеями), чтобы создать нечто новое.
- ✓ **Adapt (Адаптировать)** – обсуждаются возможности по другому использовать уже имеющиеся ресурсы для решения проблемы.
- ✓ **Modify/Magnify (Модифицировать/Увеличивать)** – происходит поиск возможностей видоизменения и улучшения существующих идей или процессов.
- ✓ **Put to other uses (Найти другое применение)**
- ✓ **Eliminate (Устранить)** – проблема снова разделяется на части и отбрасываются те, чем можно пожертвовать.
- ✓ **Rearrange (Переставлять, изменять порядок)** – участникам предоставляется возможность представить, что будет, если нарушить последовательность в вашей задаче? Перевернуть ее с ног на голову или перетасовать ключевые блоки?

Обратный мозговой штурм

Ломать – не строить. Именно эта банальная мысль легла в основу данного метода. Суть его состоит в том, что участники ищут идеи не как решить данную проблему, а как вызвать ее, и что можно сделать, чтобы достичь не нужного эффекта. Это позволяет раскрепостить мозг, сделать процесс мозгового штурма более легким и приятным. Для начала формулируется проблема, а затем она переворачивается. Скажем, вам нужно повысить продажи какого-то конкретного продукта. Следовательно, вы должны думать над тем, как свести их до минимума. После того, как вы проведете мозговой штурм, вам потребуется вновь перевернуть эти идеи, чтобы извлечь из них пользу.

Метод фокальных объектов

Случайность и ассоциативное мышление – две вещи, которые удивительно часто сопровождают великие открытия и великие идеи. Метод фокальных объектов основан на этих двух явлениях. Он заключается в мысленном переносе характеристик произвольно выбранных объектов на предмет рассмотрения.

- ✓ Выберите конкретный объект (он и будет называться фокальным), который необходимо улучшить (например, внешний аккумулятор – Powerbank).
- ✓ Произвольно выберите несколько предметов (яблоко, корабль, Яндекс, коробка).
- ✓ Опишите свойства каждого предмета (например, яблоко – натуральное, сочное; корабль – военный, подводный; Яндекс – всезнающий; коробка – картонная, деревянная);
- ✓ Переносите свойства на фокальный объект, включайте ассоциативное мышление и выбирайте самые сильные варианты (натуральный – можно сделать стильный корпус из дерева, военный, подводный – можно сделать его водонепроницаемым и противоударным, всезнающий – можно добавить удобный индикатор заряда).

Метод морфологического ящика

Еще одно название – метод морфологического анализа. Он построен на разбиении объекта на составные элементы, для которых указываются различные варианты исполнения. Все это заносится в таблицу, а затем проводится поиск новых комбинаций, которые подчас рождают совершенно неожиданные идеи.

- ✓ Выберите предмет (процесс), с которым вы будете работать.
- ✓ Разбейте его на ключевые элементы.
- ✓ Придумайте как можно больше различных вариантов для каждого элемента.
- ✓ Запишите все это в матричную таблицу.
- ✓ Ищите в таблице новые комбинации элементов и их вариантов, чтобы создать нечто новое.

Метод Уолта Диснея

Уж если кто разбирается в творческом мышлении, так это Уолт Дисней, который создал одну из крупнейших кинокомпаний мира. Чем-то его метод напоминает шесть шляп мышления: участникам тоже потребуется

примерить на себя разные роли, чтобы выйти за рамки. Используя этот метод, проблема рассматривается с трех разных точек зрения.

- ✓ Мечтатель – придумывайте самые безумные идеи и не ограничивайте себя ни в чем. Подумайте, каким могло бы быть идеальное решение идеальными методами.
- ✓ Реалист – в этой роли вы рассматриваете замыслы Мечтателя с точки зрения текущих возможностей. Как можно воплотить идею в неидеальном мире. Ищите конкретные пути, в возможности реализации которых уверены.
- ✓ Критик – пришло время искать все изъяны в вашем плане. Анализируйте свои идеи, выявляйте слабые места и ошибки.

Автобус, кровать, ванна

Это достаточно нестандартный метод генерирования идей, по сравнению с вышеописанными. Возможно, вы и сами замечали, что многие хорошие идеи приходят в самые неожиданные моменты – в душе или во время поездки на работу. Это связано с тем, что загрузив в свой мозг некую проблему, вы со временем невольно отвлекаетесь от обдумывания. Но ваше подсознание продолжает работать – и в какой-то момент выдает то, что называется озарением.

- ✓ Определите проблему и проработайте над ней любым из вышеприведенных методов. Постарайтесь как можно глубже погрузиться в нее, изучите косвенно связанные с нею вопросы.
- ✓ Оставьте проблему на некоторое время. Просто смените род деятельности – погуляйте, послушайте музыку.
- ✓ Ждите озарения.
- ✓ Если предыдущий пункт оказался неудачным – попробуйте снова поработать классическими методами. Вы будете смотреть на проблему уже более свежим взглядом.
- ✓ Вариацией этого метода является шоковая терапия. На 2-м этапе вы должны кардинально сменить привычный распорядок – например, отправиться в небольшое путешествие или пробежать полумарафон.

Техника квоты идей

Метод основан на утверждении, что человек всегда недооценивает свои возможности. Скажем, если вы считаете, что можете отжаться 30 раз, то на самом деле вы способны как минимум на 35. Устанавливая рамки, мы стимулируем мозг искать выход из положения, тем самым улучшая свои показатели. Эту технику лучше всего использовать в комбинации с другими методами.

- ✓ Установите для себя минимальное количество идей, которые вы бы хотели придумывать ежедневно (например, 5 за день).
- ✓ Каждый день выполняйте свой план.
- ✓ Если чувствуете, что способны на большее – не останавливайтесь, продолжайте генерировать идеи.
- ✓ Со временем повышайте планку.

Групповые зарисовки

Вам не нужно быть художником или дизайнером, чтобы извлечь выгоду из зарисовок. Визуальные образы помогают генерировать и развивать идеи. Они дают возможность обратить внимание на те вещи, которые ускользают при словесном рассмотрении проблемы. Групповая визуализация позволяет быстро увеличивать количество новых идей благодаря включению ассоциативного мышления. Каждый участник видит образы других людей и на их основании генерирует новые и новые идеи. Каждый член команды рисует образ, связанный с центральной темой/идеей/проблемой, которую вы хотите изучить. Затем все участники обмениваются своими рисунками. Участники рассматривают наброски и рисуют рядом любые ассоциации, которые приходят в ответ на увиденный образ. Этот цикл повторяется несколько раз. Затем все рисунки пересматриваются еще раз, и участники формулируют свои идеи, которые возникли у них в процессе работы. Эта методика задействует коллективное ассоциативное мышление, что неизбежно приводит к появлению новых идей.

Нулевой набросок

Нулевой набросок – это, в первую очередь, техника для людей, работающих с контентом. Метод помогает создать некую основу для вашего продукта, извлекая из мозга все, что вы уже знаете по теме и перенося первоначальные идеи на бумагу. Это позволяет раскрепостить мозг, а также задать ему направление для дальнейшей работы. И, что не менее важно, с ее помощью можно преодолеть страх белого листа. Записывается центральная тема и участники пишут все, что уже знают по данному предмету. Далее определяются все белые пятна темы, и фиксируется все, что еще нужно узнать. Не нужно стараться правильно формулировать предложения, заботиться о грамматике и орфографии. Цель состоит в том, чтобы выплеснуть свои мысли на бумагу и преодолеть первоначальный творческий блок

Перевоплощение

Иногда мы слишком привыкаем к своей личности, чтобы придумывать креативные идеи. Эта техника помогает выйти за рамки себя, загрузить воображение на полную и представить, как бы другие люди решали вашу проблему.

Для начала необходимо определить главный вопрос и выбрать несколько известных личностей. Это может быть Бэтмен, Робин Гуд и кто угодно из ныне живущих людей, исторических персоналий или вымышленных героев. Затем участники думают, как бы персонаж решал проблему.

Раскадровка

Данный метод напоминает детективные фильмы, где герои-расследователи увешивают свои стены стикерами, фотографиями, газетными вырезками, соединяют все это нитками, рисуют стрелки и обводят заметки кружочками? А потом с задумчивым видом смотрят на все это, и вдруг им приходит замечательная идея... Эта методика помогает разложить проблемы на атомы (потому и раскадровка), понять все имеющиеся связи, наглядно увидеть, как взаимодействуют ваши концепции. А еще она отлично включает визуальный мозг, и придумывать новые идеи становится значительно проще. Работа проводится в 2 этапа:

- ✓ Собирается вся имеющаяся информация и записывается на стикерах, распечатываются фотографии. Можно использовать рисунки.
- ✓ Работа с данными. Идет поиск всех возможных связей, закономерностей, комбинируются идеи, делаются предположения.

Такая методика приносит игровой элемент, благодаря чему повышает продуктивность и раскрепощает мозг.

Brainwalking

Это все же вариация классического брейншторма. Суть ее в том, что вы ставите на видном месте ящичек, куда участники целый день будут бросать записки с идеями. Она дает больше творческой свободы, позволяет включить эффект инкубирования, задействовать любые индивидуальные креативные техники, помогает проявить себя более интровертированным личностям. Есть и недостаток — быстрых результатов не получится, а участники целый день будут ходить с мыслями о решаемой проблеме, а не о текущих задачах. Стоит учесть, что методика работает лишь в высокомотивированном коллективе, который действительно всеми силами хочет решить проблему.

Техника Мольера

Этой техникой пользовался великий французский драматург и поэт Жан Батист Покелин, более известный как Мольер. Ее также называют «Метод незамысленных глаз». Она помогает совершенно по-новому взглянуть на проблему и услышать мнения людей, которые почти нереально получить иначе. Для решения проблемы приглашаются люди со смежными или совершенно другими компетенциями, относительно вашей проблемы. Они знакомятся с проблемой и проводится обычный мозговой штурм. Люди с иным взглядом на проблему помогут привнести действительно свежие мысли в креативный процесс.